

Rúbrica Escalar para Evaluación de Teclado y Paint en Informática

Rúbrica Escalar | Tecnología e Informática | Informática | 5 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar los aprendizajes de estudiantes de primaria (6-11 años) en el uso del teclado, la creación de dibujos digitales en Paint, y la clasificación de herramientas de uso cotidiano, conforme a los objetivos TECG1P3L1, TECG1P3L2 y TECG1P3L3.

Rúbrica

Rúbrica Escalar para Evaluación de Teclado y Paint en Informática

Esta rúbrica está diseñada para evaluar los aprendizajes de estudiantes de primaria (6-11 años) en el uso del teclado, la creación de dibujos digitales en Paint, y la clasificación de herramientas de uso cotidiano, conforme a los objetivos TECG1P3L1, TECG1P3L2 y TECG1P3L3.

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Identificación de teclas principales del teclado	Excelente (90%+): Identifica todas las teclas principales correctamente y explica su utilidad. Bueno (80%+): Identifica la mayoría de las teclas principales y reconoce su función básica. Aceptable (50%+): Identifica algunas teclas principales con ayuda. Pobre (<50%): Tiene dificultad para identificar las teclas principales del teclado.	1 - 4
Uso del teclado para escribir y ejecutar acciones básicas	Excelente (90%+): Usa el teclado con destreza para escribir y ejecutar acciones sin errores. Bueno (80%+): Usa el teclado para escribir y realizar acciones con pocos errores. Aceptable (50%+): Usa el teclado con apoyo para realizar tareas básicas. Pobre (<50%): Tiene dificultad para usar el teclado para escribir o ejecutar acciones.	1 - 4

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Creatividad en dibujos digitales en Paint	Excelente (90%+): Crea dibujos originales y creativos que representan claramente ideas del cuento o lectura. Bueno (80%+): Realiza dibujos que representan bien las ideas con algunos elementos creativos. Aceptable (50%+): Dibuja imágenes básicas relacionadas con el texto, con poca creatividad. Pobre (<50%): Dibuja poco o sin relación clara con el texto.	1 - 4
Relación del dibujo con el texto o cuento trabajado	Excelente (90%+): El dibujo refleja claramente el contenido y las ideas principales del texto. Bueno (80%+): El dibujo refleja la mayoría de las ideas del texto. Aceptable (50%+): El dibujo tiene relación parcial con el texto. Pobre (<50%): El dibujo no refleja el contenido del texto.	1 - 4
Clasificación de herramientas según características y usos	Excelente (90%+): Clasifica correctamente todas las herramientas observadas y explica sus usos. Bueno (80%+): Clasifica la mayoría de las herramientas con precisión. Aceptable (50%+): Clasifica algunas herramientas con errores o con ayuda. Pobre (<50%): Tiene dificultad para clasificar las herramientas observadas.	1 - 4
Observación y análisis de características de herramientas	Excelente (90%+): Observa y describe detalladamente las características de cada herramienta. Bueno (80%+): Observa y describe las características principales de las herramientas. Aceptable (50%+): Describe algunas características con ayuda. Pobre (<50%): No logra describir correctamente las características de las herramientas.	1 - 4
Respeto y trabajo en equipo durante la actividad	Excelente (90%+): Colabora activamente, escucha a sus compañeros y respeta las normas de convivencia. Bueno (80%+): Participa en el equipo y respeta a sus compañeros la mayor parte del tiempo. Aceptable (50%+): Participa con cierta dificultad y requiere recordatorios para respetar. Pobre (<50%): Tiene dificultades para trabajar en equipo y no respeta las normas.	1 - 4

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Convivencia escolar responsable en actividades tecnológicas	Excelente (90%+): Demuestra responsabilidad y cuidado con el equipo y el ambiente. Bueno (80%+): Generalmente cuida el equipo y sigue normas de convivencia. Aceptable (50%+): A veces requiere supervisión para cuidar el equipo. Pobre (<50%): No cuida el equipo ni sigue normas de convivencia.	1 - 4